DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

**НАВЫКИ**

**СИЛА**
- Атлетика ___

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

**ХАРИЗМА**
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

***ОСНОВНЫЕ*** — ***УРОВЕНЬ***

| | | |
|---|---|---|
| БОЕВОЙ СТИЛЬ | ○ | 1 |
| ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ | ○ | 1 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ | ○ | 2 |
| ВОИНСКИЙ АРХЕТИП | ○ | 3 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 4 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (1) | ○ | 5 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 6 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 8 |
| УПОРНЫЙ (1) | ○ | 9 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (2) | ○ | 11 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 12 |
| УПОРНЫЙ (2) | ○ | 13 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 14 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 16 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ (1) | ○ | 17 |
| УПОРНЫЙ (3) | ○ | 17 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | ○ | 17 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (3) | ○ | 17 |

***МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ***

| | | |
|---|---|---|
| БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО | ○ | 3 |
| УЧЕНИК ВОЙНЫ | ○ | 3 |
| ПОЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА | ○ | 7 |
| УЛУЧШЕННОЕ БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО | ○ | 10 |
| НЕОСЛАБЕВАЮЩИЙ | ○ | 15 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

**НАВЫКИ**

**СИЛА**
- Атлетика

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

**ХАРИЗМА**
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

***ОСНОВНЫЕ*** ***УРОВЕНЬ***

| | |
|---|---|
| БОЕВОЙ СТИЛЬ | 1 |
| ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ | 1 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ | 2 |
| ВОИНСКИЙ АРХЕТИП | 3 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 4 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (1) | 5 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 6 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 8 |
| УПОРНЫЙ (1) | 9 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (2) | 11 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 12 |
| УПОРНЫЙ (2) | 13 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 14 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 16 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ (1) | 17 |
| УПОРНЫЙ (3) | 17 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 17 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (3) | 17 |

***ЧЕМПИОН***

| | |
|---|---|
| УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ | 3 |
| ВЫДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ | 7 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ | 10 |
| ПРЕВОСХОДНЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ | 15 |
| УЦЕЛЕВШИЙ | 18 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ВОИНА

ЧЕМПИОН И
МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ

## ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ

Начиная со **2 уровня** вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

## УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, потом **6**, **8**, **12**, **14**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

# КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

## БОЕВОЙ СТИЛЬ

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

***ДУЭЛЯНТ***
Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

***ЗАЩИТА***
Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

***ОБОРОНА***
Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

***СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ***
Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

***СРАЖЕНИЕ ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ***
Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

***СТРЕЛЬБА***
Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

## ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

## ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

На **3 уровне** вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Выберите мастера боевых искусств, мистического рыцаря или чемпиона. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

## УПОРНЫЙ

Начиная с **9 уровня** вы можете перебросить проваленный спасбросок, и должны использовать новый результат. После этого вы можете повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

Вы можете использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

# МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Тот, кто выбрал архетип мастера боевых искусств, полагается на техники, выработанные поколениями бойцов. Для такого воина сражение сродни академической задаче, и часто включает вещи, далёкие от боя, вроде кузнечного мастерства или каллиграфии. Не все воины способны впитать уроки истории, теорию и артистизм, отражённые в архетипе мастера боевых искусств, но те, кто смог сделать это, являются отлично подготовленными воинами, обладающими прекрасными навыками и знаниями.

## БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Если на **3 уровне** вы выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, использующие специальные кости, называемые костями превосходства.

***Приёмы.*** Вы изучаете три приёма на ваш выбор. Они описаны в разделе «приёмы», расположенном ниже. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной атаки вы можете использовать только один приём.

Вы изучаете два дополнительных приёма при достижении **7**, **10** и **15 уровней**. Каждый раз, при изучении новых приёмов, вы можете также заменить один из известных вам приёмов на другой.

***Кости превосходства.*** У вас есть четыре кости превосходства. Это кости к8. Кости превосходства тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости в конце короткого или продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на **7** и **15 уровнях**.

# МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ (прод.)

***Спасброски.*** Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

***Сложность спасброска приёма*** = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор)

## УЧЕНИК ВОЙНЫ

На **3 уровне** вы осваиваете владением одним из ремесленных инструментов на ваш выбор.

## ПОЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

Начиная с **7 уровня**, если вы потратите как минимум 1 минуту, рассматривая, или по другому взаимодействуя с существом вне боя, вы можете узнать некоторую информацию о его способностях в сравнении с вашими. Мастер сообщит вам, равняется ли существо, превосходит или уступает вам в двух характеристиках на ваш выбор из перечисленных:

- Значение Силы
- Значение Ловкости
- Значение Телосложения
- Класс Доспеха
- Текущие хиты
- Общее количество уровней (если есть)
- Количество уровней в классе Воин (если есть)

## УЛУЧШЕННОЕ БОЕВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

На **10 уровне** ваша кость превосходства увеличивается до к10. На 18 уровне — до к12.

## НЕОСЛАБЕВАЮЩИЙ

Начиная с **15 уровня**, если вы совершаете бросок инициативы, не имея костей превосходства, вы получаете одну.

## ПРИЁМЫ

Приёмы приведены в алфавитном порядке.

***Активное уклонение.*** При перемещении вы можете потратить одну кость превосходства, совершить её бросок и добавить выпавшее значение к КД, пока не прекратите перемещение.

***Атака с выпадом.*** Если вы в свой ход совершаете рукопашную атаку оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы увеличить досягаемость этой атаки на 5 футов. В случае попадания вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

***Атака с манёвром.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы один из ваших товарищей смог переместиться в более выгодное положение. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя при этом атаки от цели вашей атаки.

***Атака с угрозой.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться напугать цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель испугана вами до конца вашего следующего хода.

**Атака с финтом.** Вы можете в свой ход потратить одну кость превосходства и бонусным действием совершить финт, выбрав в качестве цели одно существо в пределах 5 футов. Следующий бросок атаки по этому существу вы совершаете с преимуществом. Если атака попадает, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Оба преимущества пропадают, если вы не используете их в том же ходу, в котором получили их.

**Обезоруживающая атака.** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить противника, заставляя его выронить один предмет по вашему выбору, который он держит. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, а цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала она роняет выбранный вами предмет. Предмет падает у её ног.

**Опрокидывающая атака.** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться сбить цель с ног. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы сбиваете цель с ног.

**Ответный удар.** Если существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы совершить рукопашную атаку оружием по этому существу. Если вы попадаете, вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

**Отвлекающий удар.** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы отвлечь существо, открывая его для ваших союзников. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любого существа кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала вашегоследующего хода.

***Парирование.*** Если другое существо причиняет вам урон рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на величину, равную броску вашей кости превосходства + ваш модификатор Ловкости.

***Провоцирующая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель до конца вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки по всем целям, кроме вас.

***Сплочение.*** Вы можете в свой ход бонусным действием потратить одну кость превосходства, чтобы поддержать решимость одного из ваших спутников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные броску кости превосходства + ваш модификатор Харизмы.

***Толкающая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. При провале вы толкаете цель на расстояние до 15 футов от себя.

***Точная атака.*** Если вы совершаете бросок атаки оружием по существу, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки.

***Удар командующего.*** Если вы совершаете в свой ход действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак и бонусным действием направить удар одного из ваших соратников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас и потратьте одну кость превосходства. Это существо может немедленно совершить реакцией одну атаку оружием, добавив кость превосходства к броску урона этой атаки.

***Широкая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться причинить урон другому существу этой же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получает урон, равный броску кости превосходства. Урон того же вида, что и для исходной атаки.

# ЧЕМПИОН

Обычно чемпионы фокусируются на использовании чистой физической силы, отточенной до смертельного совершенства. Выбравший для себя архетип чемпиона сочетает суровые тренировки с физическим совершенством, позволяющим наносить смертоносные удары.

## УЛУЧШЕННЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если вы выбрали этот архетип на **3 уровне**, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «**19**» или «**20**» на кости атаки.

## ВЫДАЮЩИЙСЯ АТЛЕТ

Начиная с **7 уровня**, вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в большую сторону, ко всем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, куда этот бонус ещё не включён.

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество футов, равное модификатору Силы.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БОЕВОЙ СТИЛЬ

На **10 уровне** вы можете выбрать второй боевой стиль.

## ПРЕВОСХОДНЫЕ КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Начиная с **15 уровня**, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «**18–20**» на кости атаки.

## УЦЕЛЕВШИЙ

К **18 уровню** вы достигаете вершин стойкости в бою. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума. Эта способность не работает, если у вас 0 хитов.

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила
- Ловкость
- Телосложение
- Интеллект
- Мудрость
- Харизма

**СИЛА**
- Атлетика

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия
- История
- Анализ
- Природа
- Религия

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными
- Проницательность
- Медицина
- Внимательность
- Выживание

**ХАРИЗМА**
- Обман
- Запугивание
- Выступление
- Убеждение

**НАВЫКИ**

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○○○

ПРОВАЛ ○○○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

***ОСНОВНЫЕ*** / ***УРОВЕНЬ***

| | |
|---|---|
| БОЕВОЙ СТИЛЬ | 1 |
| ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ | 1 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ | 2 |
| ВОИНСКИЙ АРХЕТИП | 3 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 4 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (1) | 5 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 6 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 8 |
| УПОРНЫЙ (1) | 9 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (2) | 11 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 12 |
| УПОРНЫЙ (2) | 13 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 14 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 16 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ (1) | 17 |
| УПОРНЫЙ (3) | 17 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 17 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (3) | 17 |

***МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ***

| | |
|---|---|
| СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ | 3 |
| БОЕВАЯ МАГИЯ | 7 |
| МИСТИЧЕСКИЙ УДАР | 10 |
| ВОЛШЕБНЫЙ РЫВОК | 15 |
| УЛУЧШЕННАЯ БОЕВАЯ МАГИЯ | 18 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

КЛАСС И УРОВЕНЬ | ПРЕДЫСТОРИЯ | ИМЯ ИГРОКА

РАСА | СКОРОСТЬ | МИРОВОЗЗРЕНИЕ | ОПЫТ

**СИЛА**

**ЛОВКОСТЬ**

**ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ**

**ИНТЕЛЛЕКТ**

**МУДРОСТЬ**

**ХАРИЗМА**

**СПАСБРОСКИ**

- Сила ◇ ___
- Ловкость ◇ ___
- Телосложение ◇ ___
- Интеллект ◇ ___
- Мудрость ◇ ___
- Харизма ◇ ___

**НАВЫКИ**

**СИЛА**
- Атлетика ___

**ЛОВКОСТЬ**
- Акробатика ___
- Ловкость рук ___
- Скрытность ___

**ИНТЕЛЛЕКТ**
- Магия ___
- История ___
- Анализ ___
- Природа ___
- Религия ___

**МУДРОСТЬ**
- Уход за животными ___
- Проницательность ___
- Медицина ___
- Внимательность ___
- Выживание ___

**ХАРИЗМА**
- Обман ___
- Запугивание ___
- Выступление ___
- Убеждение ___

**ПАССИВНАЯ ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ**

**ВДОХНОВЕНИЕ**

**ИНИЦИАТИВА**

**КД**

**ТЕКУЩИЕ ХИТЫ**

МАКСИМУМ

**КОСТЬ ХИТОВ**

СЕЙЧАС / ВСЕГО

**БОНУС МАСТЕРСТВА**

**СПАСБРОСКИ ОТ СМЕРТИ**

УСПЕХ ○ ○ ○

ПРОВАЛ ○ ○ ○

**ВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ**

**ПРОЧИЕ ВЛАДЕНИЯ**

НАЗВАНИЕ | ДИСТАНЦИЯ

БОНУС АТАКИ | УРОН | ТИП УРОНА / ВЕС

БОЕПРИПАСЫ

***ОСНОВНЫЕ*** / ***УРОВЕНЬ***

| | |
|---|---|
| БОЕВОЙ СТИЛЬ | 1 |
| ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ | 1 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ | 2 |
| ВОИНСКИЙ АРХЕТИП | 3 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 4 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (1) | 5 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 6 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 8 |
| УПОРНЫЙ (1) | 9 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (2) | 11 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 12 |
| УПОРНЫЙ (2) | 13 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 14 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 16 |
| ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ (1) | 17 |
| УПОРНЫЙ (3) | 17 |
| УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК | 17 |
| ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА (3) | 17 |

***РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА***

| | |
|---|---|
| СПЛОЧАЮЩИЙ КРИК | 3 |
| ПОСЛАННИК КОРОНЫ | 7 |
| ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ ВСПЛЕСК | 10 |
| ОПЛОТ | 15 |

КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ | ТЕКУЩИЕ / ВСЕГО

**ЧЕРТЫ И УМЕНИЯ**

ДОСПЕХ

НАЗВАНИЕ | КД | ВЕС

ЩИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПМ

ЗМ

ЭМ

СМ

ММ

**СНАРЯЖЕНИЕ**

**ВЛАДЕНИЕ ЯЗЫКАМИ**

Logo and Ampersand TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Created by vk.com/livingroomstudio/

DUNGEONS & DRAGONS®

# ПАМЯТКА ВОИНА

МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ И
РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

### ВСПЛЕСК ДЕЙСТВИЙ

Начиная со **2 уровня** вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с **5 уровня**, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

### УВЕЛИЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При достижении **4**, потом **6**, **8**, **12**, **14**, **16** и **19 уровней** вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ

### БОЕВОЙ СТИЛЬ

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

***ДУЭЛЯНТ***
Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

***ЗАЩИТА***
Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

***ОБОРОНА***
Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

***СРАЖЕНИЕ БОЛЬШИМ ОРУЖИЕМ***
Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

***СРАЖЕНИЕ ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ***
Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

***СТРЕЛЬБА***
Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

### ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина. Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

### ВОИНСКИЙ АРХЕТИП

На **3 уровне** вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Выберите мастера боевых искусств, мистического рыцаря или чемпиона. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

### УПОРНЫЙ

Начиная с **9 уровня** вы можете перебросить проваленный спасбросок, и должны использовать новый результат. После этого вы можете повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

Вы можете использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

## МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ

Архетип мистического рыцаря совмещает в себе воинское искусство и тщательное изучение волшебства. Мистические рыцари используют приёмы, схожие с практиками волшебников. Но они сосредоточились на изучении двух из восьми школ магии: Воплощения и Ограждения. Заклинания Ограждения обеспечивают мистическим рыцарям дополнительную защиту в бою, а Воплощения причиняют урон сразу нескольким противникам за раз, увеличивая возможности рыцаря в бою. Эти рыцари владеют относительно небольшим количеством заклинаний, что позволяет постоянно держать их в памяти и не использовать книгу заклинаний.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний волшебника в главе 11.

***Заговоры.*** Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10 уровне.

***Ячейки заклинаний.*** Таблица заклинаний мистического рыцаря содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *щит*, и имеете ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

## МИСТИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ (прод.)

***Известные заклинания первого и более высоких уровней.*** Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка волшебника на свой выбор, два из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня.

Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровнях.

***Базовая характеристика заклинаний.*** Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством изучения и запоминания. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект.

Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

***Сл спасброска*** = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

***Модификатор броска атаки*** = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

### СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

На **3 уровне** вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

### СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

На **3 уровне** вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

### БОЕВАЯ МАГИЯ

Начиная с **7 уровня**, если вы действием используете заговор, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

### МИСТИЧЕСКИЙ УДАР

Начиная с **10 уровня** вы узнаёте, как с помощью удара оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо совершает следующий спасбросок от вашего заклинания, использованного до конца вашего следующего хода, с помехой.

### ВОЛШЕБНЫЙ РЫВОК

С **15 уровня** вы получаете возможность телепортироваться на 30 футов в свободное пространство, которое вы видите, когда используете Всплеск действий. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.

### УЛУЧШЕННАЯ БОЕВАЯ МАГИЯ

Начиная с **18 уровня**, если вы действием используете заклинание, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

**ЗАКЛИНАНИЯ МИСТИЧЕСКОГО РЫЦАРЯ**

| УРОВЕНЬ | ИЗВЕСТНЫЕ ЗАГОВОРЫ | ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 2 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 2 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 3 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

## РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Рыцари Пурпурного Дракона – бойцы родом из королевства Кормир. Поклявшиеся защищать корону, они сражаются со злом за пределами границ их королевства.

Их задача – ходить по землям как странствующим рыцарям, опираясь на свое суждение, храбрость и верность кодексу рыцарства, которые направят их в борьбе со злодеями.

Рыцарь Пурпурного Дракона вдохновляет других, совершая в бою самые смелые поступки. Само присутствие в деревне рыцаря может заставить бандитов и мародёров искать себе добычу попроще.

В одиночку рыцарь – умелый воин, но рыцарь, ведущий за собой группу союзников, может превратить даже самый бедно экипированный отряд милиции в свирепую боевую группу.

Рыцарь славен делами, а не словами. Когда атаку возглавляет рыцарь, его действия могут пробудить в союзниках те резервы мужества и рвения, о которых они даже не подозревали.

### ОГРАНИЧЕНИЕ: РЫЦАРСТВО

Рыцари Пурпурного Дракона принадлежат к определённому ордену кормирского рыцарства.

**Баннерет** - общее название для этого архетипа, если вы используете его в другом сеттинге или для другой модели военачальника не относящегося к Рыцарям Пурпурного Дракона.

### СПЛОЧАЮЩИЙ КРИК

Если вы на **3 уровне** выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, позволяющие вдохновить ваших союзников на сражение, не смотря на былые ранения.

Когда вы используете Второе дыхание, вы можете выбрать до трёх союзных существ в пределах 60 футах от вас. Каждый из них восстанавливает количество хит поинтов равное вашему уровню воина, при условии, что существо может вас видеть и слышать.

### ПОСЛАННИК КОРОНЫ

Рыцари Пурпурного Дракона служат посланниками короны Кормира. Предполагается, что рыцари высокого положения будут вести себя достойно.

На **7 уровне**, вы получаете владение навыком Убеждения. Если вы уже владеете этим навыком, выберите владение в одном из следующих навыков: Уход за животными, Проницательность, Запугивание или Выступление. Ваш бонус владения удваивается при любой проверке характеристики, использующей Убеждение. Вы сохраняете выгоду от этой черты, вне зависимости от навыка, которым вы овладели, используя эту особенность.

### ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ ВСПЛЕСК

Начиная с **10 уровня**, при использовании Всплеска Действий, вы можете выбрать одно союзноесущество в пределах 60 футов от вас. Это существо может совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием за действие реакции, при условии, что существо вас слышит и видит.

Начиная с **17 уровня**, вы можете выбрать двух союзников в пределах 60 футов, вместо одного.

### ОПЛОТ

Начиная с **15 уровня**, вы можете распространить выгоды от вашего умения Упорный на союзников. Когда вы решите использовать умение Упорный, чтобы перебросить спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы и не являетесь недееспособным, вы можете выбрать союзника в пределах 60 футов от вас, который провалил спасбросок против подобного эффекта. Если существо может видеть или слышать вас, оно может перебросить спасбросок и обязано использовать новый результат.